Коллекция

Это приключение — приквел к мегаподземелью Maze of the Blue Medusa. Дело в том, что в качестве входа в «Лабиринт синей медузы» используется волшебная картина. Эту картину нельзя выкупить, найти или обменять — её необходимо украсть, иначе магия не сработает. Данный модуль описывает небольшой особняк, в котором хранится картина. Сначала я хотел назвать его «Женщины в цепях», но потом решил, что такое провокационное и крутое название не подходит весьма незатейливому и простому приключению.

В одну из промозглых ворнхеймских ночей в таверне к героям подсаживается за столик мужчина с бегающими глазами. Его черты лица неприметны и легко забываются, одежда — обычная и серая. Имени своего не называет. Понизив голос, мужчина сообщает, что может поделиться крайне интересными для героев сведениями. Он потребует за них 10 золотых. Если надавить на неожиданного собеседника, тот сообщит, что речь идёт о картине «Коварная Шантрель», которая на самом деле является дверью в волшебный лабиринт, полный древних книг, предметов искусства и сокровищ. Дальнейшее он расскажет, только получив деньги (или под пытками).

Картину совсем недавно купил Лютер фон Борг — мелкий аристократ, который практически не выходит в свет и представляет собой абсолютную загадку для знатного общества Ворнхейма. Она находится в его городском особняке. Картина изображает обнажённую женщину в цепях.

Чтобы открыть проход в лабиринт, картину необходимо украсть — именно украсть, а не выкупить, обменять, найти или раздобыть другим образом — а затем повесить на северную стену в полной лунного света комнате.

Ничего сверх этого информатор не знает. Он получит нож в спину, как только покинет таверну.

Информатор может быть агентом любой интриганской клики, тайного общества, отдельных влиятельных аристократов, сестры-медузы Эрешкигаль (см. **Vornheim City Kit**) или просто неизвестным.

Как это использовать

Особняк Лютера можно вставить в любой достаточно многолюдный город. После этого распределите информацию из соотвепствующего раздела по NPC и различным источникам и подкиньте игрокам судьбоносную встречу в таверне.

Имейте в виду, что о Лютере нельзя узнать просто из слухов — никто не будет трепаться в кабаках, сколько там у него слуг. Это не предмет подобных разговоров. Поэтому героям придётся опрашивать людей самостоятельно.

При правильной организации городской кампании охота за информацией сама по себе становится приключением. Я специально создал небольшую паутину из слухов, мёртвых следов, правдивых и ложных сведений. Любой трактирщик будет знать людей, которые могут что-то знать. На рынке будут знать служанку Лютера. Местные воры и информаторы тоже обладают необходимыми сведениями.

Если вы играете это приключение в форме быстрого ван-шота и не хотите тратить время на подготовку целого города, определите случайные факты (см. соответствующий заголовок), известные игрокам, броском d6 — по одному на персонажа — а потом сообщите, что герои могут получить дополнительную информацию. Распределите её между персонажами в зависимости от класса: вор может обратиться в воровскую гильдию, воин знает бывшую служанку Лютера, жрец или маг знакомы с врачом, который принимал роды у его жены. Все эти варианты описаны ниже.

После сбора информации позвольте игрокам составить план ограбления. Я специально старался подать информацию таким образом, чтобы особняк представлял собой динамичную среду, но в то же время у ведущего всегда была вся необходимая информация. Не стесняйтесь импровизировать, если не можете немедленно найти нужные сведения или ответить на заявку игрока.

Вовсе нет необходимости отслеживать каждого из жителей особняка. Просто сделайте проверку, где находится стража, и читайте описания комнат.

У семейных тайн Лютера и раскиданных тут и там по особняку намёков нет никакого особого продолжения. Я

вставил всё это потому, что хороший приключенческий сеттинг должен быть полон тайн и указаний на другие места и события. Можете самостоятельно развить эту тему. Источником вдохновения и заимствования для меня стала трилогия Андрея Дашкова «Звезда Ада» — мрачное и захватывающее авантюрное фэнтези, которое я могу смело рекомендовать ценителям.

Информация

Герои могут узнать о Лютере фон Ворге и его особняке следующее.

Случайные факты (не все из них правдивы)

1. Лютер интересуется изобразительным искусством и в юности даже брал уроки у одного из местных художников. (Правда. При большом везении герои даже могут разыскать художника, однако тот давно впал в маразм и ничего не помнит. Мёртвый след).

2. Лютер — единственный уцелевший член своей семьи. У него была жена с далёкого востока и сын, но они куда-то исчезли. Никто не знает, куда. С тех пор о Лютере ходят самые зловещие слухи. (Правда).

3. В особняке Лютера служит одна горничная, дворецкий, конюх, и три стражника (Почти правда. На самом деле стражников пятеро).

4. По ночам на крыше особняка Лютера видели полностью обнажённую женщину с молочной кожей, которая пела песни на неизвестном языке, обратив лицо к небу. (Ложь).

5. Каждый день служанка Лютера ходит на рынок за продуктами. (Правда. Дополнительные расспросы на рынке позволяют узнать, что обычно служанка делает покупки вскоре после полудня и её всегда сопровождает один из стражников из поместья).

6. Лютера никогда не видели с собаками, однако иногда из-за ограды его поместья раздаётся собачий вой и скулёж… (Почти правда. Лютер держит полудиких шакалов, которых привёз домой с Востока).

Следующую информацию герои могут узнать, приложив значительные усилия.

За 50 золотых гильдия воров или один из крупных игроков-осведомителей укажет героям на врача, который десять лет назад принимал роды у жены Лютера. Врач будет ссылаться на плохую память и давность тех событий, но при соответствующем поощрении вспомнит, что его в спешке доставили в особняк ночью. Во дворе свободно бегали шакалы (врач удивился таким экзотическим сторожевым зверям), и самому Лютеру пришлось выйти и посадить их на цепь, чтобы гость смог зайти внутрь.

За те же 50 золотых воры или другие торговцы информацией найдут бывшую служанку Лютера, которую выгнали с работы за привычку греть постели стражникам. Женщину можно найти самостоятельно, если обойти каждую таверну в городе. Она работает подавальщицей. Бывшая служанка (при должном поощрении — пары золотых или убедительной угрозы будет достаточно) сможет набросать примерный план первого и второго этажа. Когда она работала у Лютера, стражников было шестеро. Служанка ничего не знает про ловушки и магическую защиту. Сама она не вспомнит про шакалов, но если упомянуть — подтвердит эту информацию.

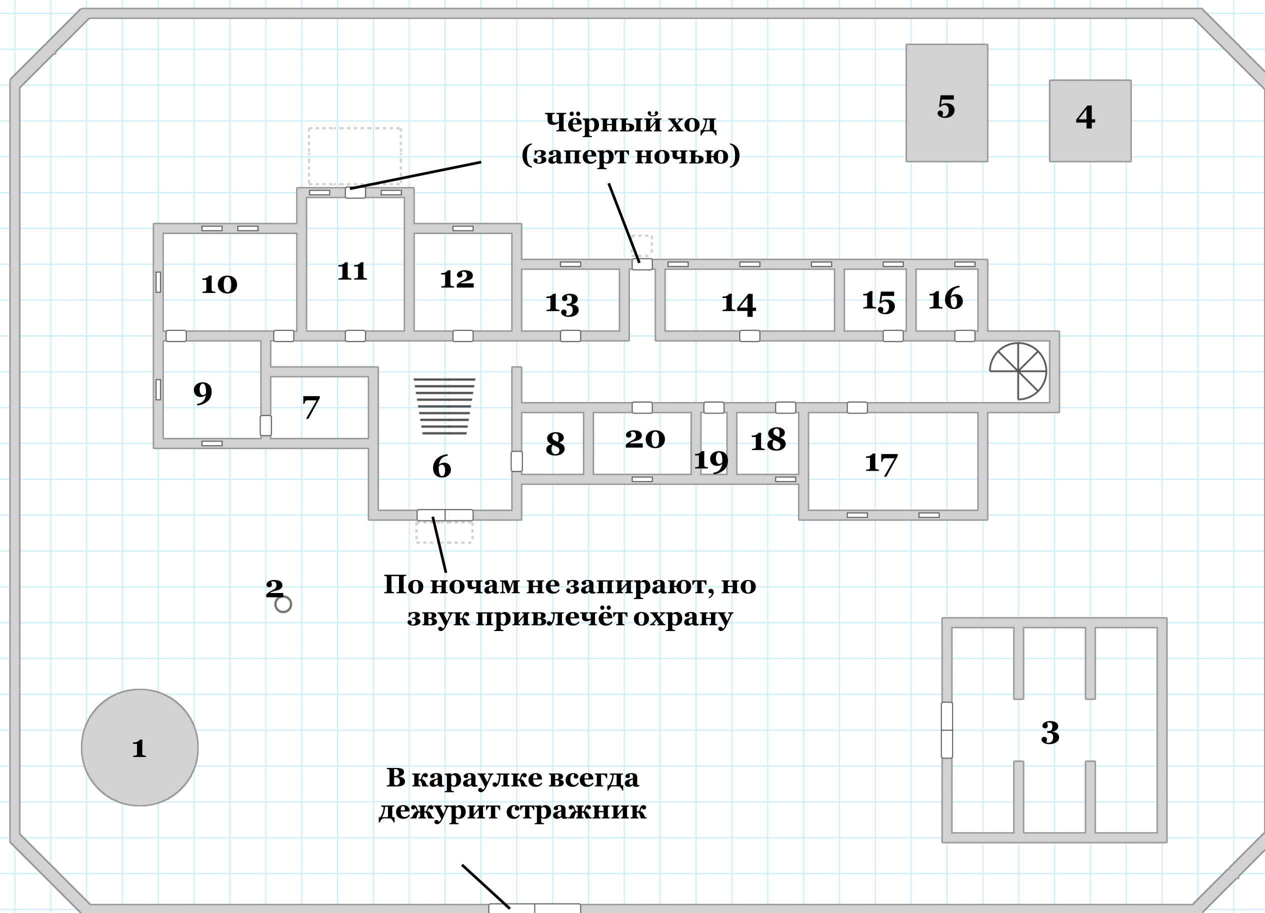
Обладая связями в купеческих кругах, можно найти торговца, который снабжал вином отца Лютера. Однако это ещё один ложный след — виноторговец не помнит совсем ничего полезного. Сам Лютер вино у него не покупает — купец даже не знает, с кем Лютер ведёт дела, он очень скрытен.

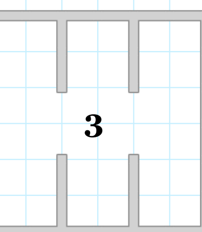
Воры из местной гильдии могут рассказать, что особняк семьи фон Ворг не интересует их, поскольку судя по всему, особых ценностей там не осталось — всё было распродано в последние десятилетия упадка фон Воргов, а Лютер пользуется репутацией человека опасного, свирепого и мстительного, а по слухам, ещё и балуется чёрной магией. Не хватало ещё получить проклятие!

Слуги и стражники

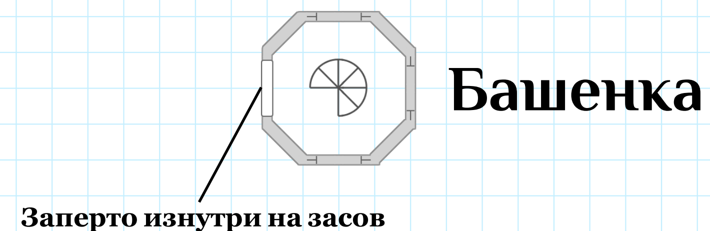
Герои могут попытаться узнать информацию от слуг из особняка. Слуги живут там и редко выходят за ограду, не считая служанки, которая регулярно посещает рынок, и стражников, её сопровождающих. От любого из обитателей особняка при должной убедительности (подкуп, пытки…) можно получить примерный план особняка и узнать следующее:

-Как организована охрана особняка. Про ловушки и волшебную защиту

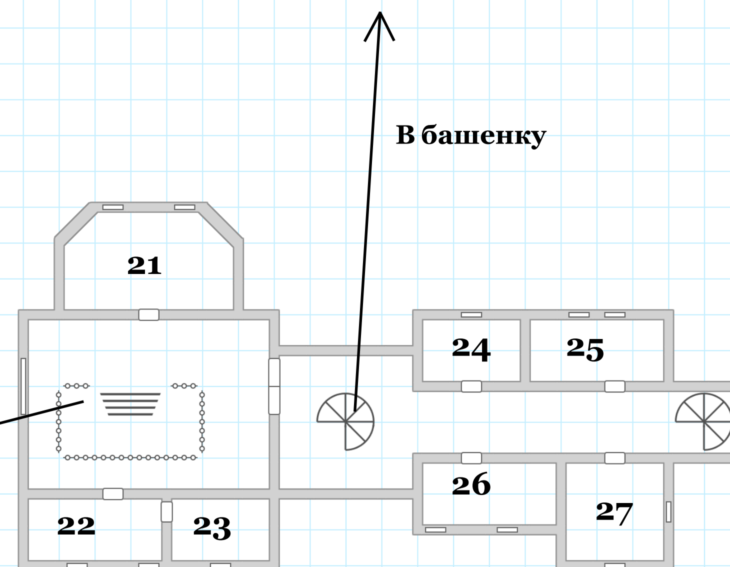




Двор и первый этаж



Башенка



Второй этаж

слуги и стражники ничего не знают.

-Кто проживает в особняке.

-Картинная галерея расположена на втором этаже. Обычно она заперта - туда не пускают даже горичную, чтобы протереть пыль. Ключ хранится где-то у хозяина.

В особняке живут:

- Служанка Анна, немолодая женщина, которая готовит еду на всех жителей особняка.
- Дворецкий Сербиус, лысый старик, который практически в одиночку вынужден поддерживать порядок в доме.
- Конюх Освальд, проводящий большую часть времени на сеновале, когда получится — пьяным.
- Стражники Анатолиус, Курт, Герик, Сенгор, Альберт.

У слуг — 1 hp. Обычно они безоружны.

Особняк

Особняк Лютера двухэтажный, с башенкой посередине крыши. Двор ограждён высокой каменной стеной с ржавыми пиками наверху. Окна из толстого дымчатого стекла. Забраны решётками — прутья проржавели, но с виду всё ещё прочные.

Охрана

Днём и ночью в караулке у ворот дежурит один стражник. У него есть ключ от чёрного хода. Днём другие два обходят двор и особняк без какого-либо плана или последовательности. Ещё два стражника спят. С некоторой периодичностью стражники сменяются. Ночью один из них дежурит на первом этаже, другой — на втором, остальные спят. Стражники ведут себя, как обычные люди; проверяют шум, при обнаружении посторонних в первую очередь зовут на подмогу товарищей.

При входе на этаж бросьте d10. Бросайте d10 каждый новый ход, чтобы определить, куда направится стражник.

D10	1-й этаж	2-й этаж
1-3	Центральный коридор	Парадная, 2-й этаж
4	Кухня	Коридор
5	Столовая	
6	Гостиная	
7	Трофейный зал	Библиотека
8	Комната стражи	Арсенал
9-10	Стражников двое. Бросьте d10 снова, чтобы определить, где они.	Башня

По ночам во двор из загона выпускают шакалов. Шакалы мгновенно учуют любое вторжение.

Шакалы (3): **HD** 2, **AC** 10(9), **Atk** укус 1d4+1, **Скорость** высокая, **L** N, **XP** 15.

Стражники: **HD** 1, **AC** 13(6), **Atk** 1d8, **Скорость** средняя, **L** N, **XP** 10, кольчуга, длинный меч.

Двор и первый этаж

1. Беседка.

2. Колодец. Вода чуть мутноватая.

3. Конюшни. Старый экипаж, покрытый грязью, со сломанной осью. Заняты только два стойла — в одном вороной конь, в другом гнедая кобыла. Наверху сеновал. Днём и ночью здесь находится конюх — чаще всего спит, зарывшись в сено.

4. Загон с шакалами. Их выпускают во двор после наступления темноты.

Шакалы (3): **HD** 2, **AC** 10(9), **Atk** укус 1d4+1, **Скорость** высокая, **L** N, **XP** 15.

5. Сарай. Покрытые ржавчиной садовые принадлежности.

6. Парадная. Широкая лестница ведёт на второй этаж. Днём здесь будет дворецкий Сербиус. Под потолком на цепи висит массивная золотая люстра со свечами. Она тяжёлая (16 фунтов) и большая, но на самом деле это просто дерево, покрытое позолотой. Стоимость — 50-60 зм.

7. Кладовая. Съестные припасы. Ничего интересного. Люк в винный погреб — заперт (ключ у служанки). В винном погребе пустует больше половины бочек — запасы уже не те.

8. Гардероб. Сейчас здесь практически пусто, только несколько костюмов хозяина.

9. Кухня. Посуда, очаг, бочка с водой. Днём здесь будет служанка Анна.

10. Столовая. Стол, стулья, сервант. В серванте — столовое серебро на 325 золотых.

11. Гостиная. Диван, кресла, камин. По углам — пыль. На стене — картина с горным пейзажем.

12. Кабинет. Массивный дубовый стол. Чернила в чернильнице высохли, среди бумаг — старые счета, расписки, не представляющие ценности, непонятные чертежи геометрических фигур в различных сочетаниях. В ящике стола — ключ от галереи 3. В другом — золотой браслет (100 зм). Картина на стене — портрет сурового седого мужчины с неприятным взглядом.

13. Гостевая спальня. Ничего интересного.

14. Трофейный зал. Здесь собраны чучела и охотничьи трофеи. Крупная кабанья туша. Огромная летучая мышь, свисающая с потолка. Нечто с чешуёй, хвостом и тремя головами — мелкая гидра? Несколько крупных волчьих голов на стене — по видимому, одна стая. Самое пугающее — в крупных банках на полке заспиртованы человеческие головы: две мужских и одна женская.

15. Комната прислуги. Ночью здесь спит служанка Анна — это её комната.

16. Комната прислуги. Здесь давно никто не живёт.

17. Комната стражи. Здесь посменно отдыхают стражники. Шесть кроватей с сундуком для вещей и столиком у каждой, общий стол и стулья. Днём здесь будет 1-2 стражника, ночью — 1 (если не выпало иного).

Стражники: **HD** 1, **AC** 13(6), **Atk** 1d8, **Скорость** средняя, **L** N, **XP** 10, кольчуга, длинный меч.

18. Комната прислуги. Здесь живёт конюх, но он обычно предпочитает спать в конюшне.

19. Чулан. Тряпки, швабры, свечи и прочее. Ничего интересного.

20. Комната дворецкого. Под половицами тайник с 54 золотыми монетами. Ночью здесь спит Сербиус.

2-й этаж

21. Спальня хозяев. Золотые канделябры (2 шт, 50 зм каждый). Ночью здесь будет спать сам Лютер.

Лютер: **HD** 3, **AC** 10(9), **Atk** 1d4/1d4, **Скорость** средняя, **L** T, **XP** 30, кинжал. **Везение дьявола**: у Лютера есть 2 из 6 шанс не получить урона от атаки, которая должна была снять его hp до нуля.

В тумбочке можно найти золотое кольцо (50 зм) и женское ожерелье с полудрагоценными камнями (125 зм).

22. Кабинет. Днём здесь будет Лютер (см. выше).

Карта материка на стене (50 зм, 2 фунта). Стол с разбросанными бумагами — карты и заметки путешественников, копия летописи с родословной восточных правителей с непонятными помётками углём. На одном из пергаментов углём сделан набросок портрета молодой и красивой женщины с экзотическими чертами лица.

23. (Заперто) Галерея. Небольшое помещение. Единственное окно закрыто тяжёлыми шторами. На стенах висят картины, занимая почти всё свободное пространство. Все изображения объединяет одна и та же тема — женщины в цепях. Где-то женщин несколько; где-то в цепи закованы не только женщины, но и мужчины; где-то женщины обнажены, а где-то — нет. Описанию картины «Коварная Шантрель» (единственная женщина, обнажённая, с руками в кандалах) соответствует только одна. Сообщите об этом игрокам только если они спросят.

Всего здесь 29 картин. Каждая весит 1 фунт. В большинстве своём это довольно безвкусные произведения, и стоят они 3d6x1d20 золотых за картину.

24. Арсенал. Помимо двух длинных мечей на стене (оба изящной работы и стоят вдвое больше, чем обычный образец), арбалета (приклад с отделкой из слоновой кости, втрое дороже обычного) и костюма кожаных доспехов здесь хранится гаррота и массивное кольцо с печаткой, которое стреляет отравленными иглами. Кольцо вместе с комплектом игл хранится в застеклённом ящике с бархатной подкладкой. Ящик заперт на щеколду, но край крышки снабжён острым лезвием — если не знать секрет и не подпереть крышку неприметным стопором сразу после её открытия, через пару секунд ящик захлопнется, и лезвие ударит по рукам (1d4 урона; если выпало 4 и

персонаж провалил спасбросок — отсекло кисть).

25. Библиотека. Математические, астрологические и оккультные трактаты вперемешку с пьесами, стихами и порнографическими гравюрами. Среди этого добра можно найти 1d4 случайных заклинания, но для этого требуется копаться в книгах не меньше часа. На небольшом столике лежит гадательная колода. В руках героев, как ни тасуй, первой картой всегда будет выходить Смерть. Если в партии участвовала персонаж-женщина, которая затем погибла — карта изображает её обнажённой и ласкающейся со скелетом. Если такого персонажа нет, герой, который вытянул карту, видит в объятиях скелета себя.

26. Заброшенная комната. Мебель в чехлах. Толстый слой пыли.

27. Игровая. На игральном столе лежат карты; кто-то не закончил пасьянс. При этом на клочке бумаги рядом есть записи игры на троих. Рядом — небольшая медная игрушка-волчок. Если его закрутить, любой, кто посмотрит на волчок, должен пройти спасбросок или будет загипнотизирован на 1d4 часа. В это время он не будет реагировать на окружающий мир. Если убрать волчок, гипноз спадает.

Крыша и башенка

Крыша покатая и потрескавшаяся. Четыре дымохода ведут соответственно в кухню (9), гостиную (11), гостевую (13) и комнату стражи (17). В любом из дымоходов можно застрять (спасбросок).

Из башни ведёт дверь прямо на крышу, но она всегда заперта за засов изнутри. В самой башне нет окон, только узкие щели над самым потолком, в которых воет ветер. Сейчас помещение в башне заполнено старым хламом и пылью.

Автор: Егор Redrick Рюмшин

https://vk.com/osr_syndrome

https://www.patreon.com/osr_syndrome

Подземельный синдром